KONAMI

PlayStation®

KONAMI The BEST

©高橋和希/集英社 ©1999 KONAMI

YU-GI-OH!

遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶

©高橋和希/集英社 ©1999 KONAMI

ごあいさつ

このたびは「遊戯王 真デュエルモンスターズ ～封印されし記憶～」をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

謹告

本ゲームソフトの著作権は弊社（コナミ）が所有しております。

WARNING

The copyrights of this game belong to KONAMI CO.,LTD.

おことわり

コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1～2人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation 対応 | メモリーカード +4ブロック

VX138-J2 (SLPM 86573)

目次

プロローグ — 03
キャラクター紹介 — 05
コントローラの使い方 — 06
ゲームの始め方 — 08
- ゲームの始め方 — 08
- タイトルメニュー — 08
- ニューゲーム — 09
- ゲームメニュー — 10

セーブ＆ロード — 11
ゲームモード — 12
- キャンペーン — 12
- フリーデュエル — 14
- デッキ編成 — 15
- パスワード — 16
- カード図書館 — 17
- ２Ｐ対戦 — 18
- トレード — 19
- オプション — 20

デュエルモンスターズ — 21
- デュエルモンスターズ — 21
- デュエルフィールド — 21
- ルール — 22
- モンスターカード — 24
- 魔法カード — 26
- 融合 — 30
- ゲームプレイ — 31

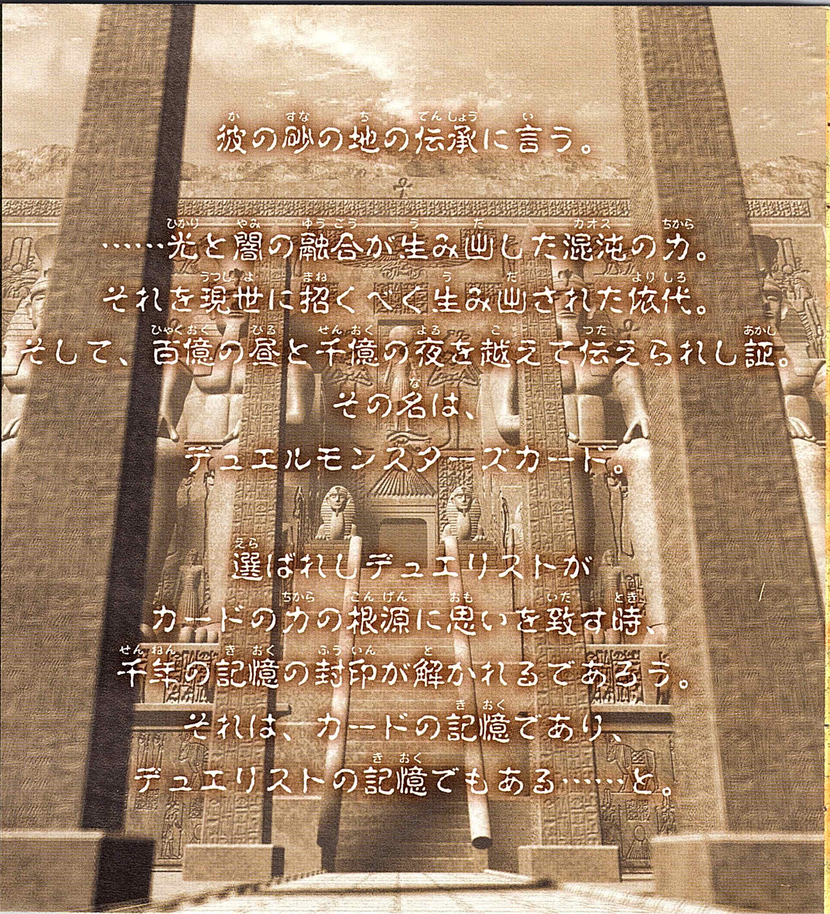
ポケットステーション — 35
- ポケットステーション — 35
- ゲームの始め方 — 36
- メインメニュー — 36
- かばん — 37
- メモ — 38
- つうしん — 39
- デッキ — 41

アドバイス — 42

CONTENTS

プロローグ

PROLOGUE



彼の砂の地の伝承に言う。

……光と闇の融合が生み出した混沌の力。
それを現世に招くべく生み出された依代。
そして、百億の昼と千億の夜を越えて伝えられし証。
その名は、
デュエルモンスターズカード。

選ばれしデュエリストが
カードの力の根源に思いを致す時、
千年の記憶の封印が解かれるであろう。
それは、カードの記憶であり、
デュエリストの記憶でもある……と。

プロローグ

左記の文章は、２０世紀初頭にエジプトを訪れた英国人考古学者が発見した石板に刻まれていた碑文です。
石板そのものは最近になって同位炭素測定法により、紀元前１４００年のエジプト新王国時代の第１８王朝の頃の物と推定されました。同じ時代の著名な物としては、黒き魔術師を操る若き王と白き幻獣使いの神官の戦いを描いた壁画があります。
碑文の内容は、更にさかのぼって紀元前３０００年頃のエジプト初期王朝時代、おそらく第２王朝時代のことを伝えていると考えられています。
このようにデュエルモンスターズは、我が社が現代にマッチした形に再デザイン致しましたが、人類とほぼ同じ歴史を誇るカードゲームであります。
この度、この我が社の誇るデュエルモンスターズを、世界的ゲームメーカーであるコナミ社の協力を得て、ビデオゲームの形で日本中の方々に楽しんで頂けることになったことは、我々にとって格別の喜びであります。
また今回のプロジェクトにおいて、両社を信頼の絆で固く結び、制作進行上の全ての問題を解決してくださった、ヨハン・ヘイシーン氏及びプロデューサーのシモン・Ｓ・ムーラン氏の両氏の御名前を、特に深く感謝を込めて挙げさせて頂きたいと思います。
日本のプレイヤーの皆様方が、デュエルモンスターズの発祥の最新研究成果及び、そのゲーム体系の進化について存分に堪能して頂ければ、これに勝る喜びはございません。
皆様方の素晴らしきゲームライフを、心よりお祈り申し上げております。

インダストリアル・イリュージョン社　名誉会長
ペガサス・Ｊ・クロフォード

（※この献辞はクロフォード氏が消息不明になる前に頂いたものです。）

キャラクター紹介

CHARACTERS

キャンペーンモードの最初に登場する主なキャラクターです。

主人公(しゅじんこう)

アメンポテフ王朝の王子。

アンズ

主人公のカード仲間。

ジョーノ

主人公のカード仲間。

シモン・ムーラン

主人公の家庭教師兼世話人の老人。カードについての師匠でもある。

セト

ヘイシーンの副官にして、主人公のライバル。

ヘイシーン

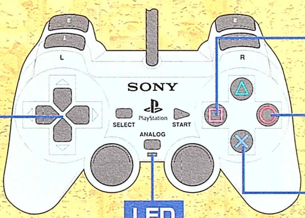
アメンポテフ王朝の大神官。何かを企んでいるらしい…。

アナログコントローラ　ANALOG CONTROLLER

ここでは基本的な操作方法をご説明します。詳しくは各項目のページをご参照ください。
(デッキ編成はP.15、デュエルはP.31をご参照ください。)

＊このゲームはアナログモード(LED表示点灯)には対応しておりません。デジタルモード（LED表示消灯)でプレイしてください。

基本操作



方向キー
カーソルの移動、メニュー等の選択

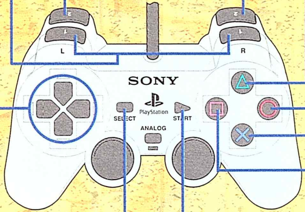
LED

□ボタン
メニュー等の決定

○ボタン
メニュー等の決定

×ボタン
キャンセル

デッキ編成時の操作



L1ボタン　R1ボタン
カードリストを8行単位でスクロール

L2ボタン　R2ボタン
カードリストを50行単位でスクロール

方向キー↑↓
移動させるカードの選択

方向キー←→
カバン画面とデッキ画面の切り替え

SELECTボタン
カードリストの並べ替え方法の選択（左回り）

STARTボタン
カードリストの並べ替え方法の選択（右回り）

△ボタン
カード詳細画面の表示

○ボタン
移動させるカードの決定

×ボタン
デッキ編成画面の終了

□ボタン
メニュー等の決定

コントローラの使い方

デュエル時の操作

L1ボタン
場札操作時
攻撃態勢/守備態勢の切り替え

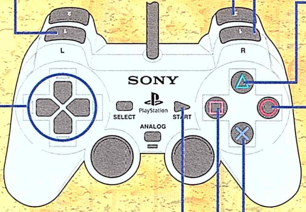
R2ボタン
手札操作時
フィールドを見る（押している間のみ）

R1ボタン
場札操作時
攻撃態勢/守備態勢の切り替え

方向キー
カーソルの移動、メニュー等の選択

方向キー↑↓
手札操作時
コンボ出し候補タグを付ける/外す

方向キー←→
手札操作時
表出し/伏せ出しの選択



STARTボタン
場札操作時
ターン終了宣言

△ボタン
カード詳細画面の表示

○ボタン
メニュー等の決定
手札操作時
場に出すカードの決定
場札操作時
戦闘決定
（モンスターシーンなし）

×ボタン
キャンセル

□ボタン
メニュー等の決定
手札操作時
場に出すカードの決定
場札操作時
戦闘決定
（モンスターシーンあり）

コントローラ CONTROLLER

各ボタンの役割はアナログコントローラと同じです。

ゲームの始め方　GAME START

プレイステーション本体に「遊戯王 真デュエルモンスターズ」のディスクをセットして電源を入れます。
タイトル画面が表示されますので、STARTボタンを押してください。タイトルメニューが表示されます。

タイトルメニュー　TITLE MENU

方向キーでカーソルを移動させてメニューを選び、◯ボタンで決定してください。
＊「2P対戦」をプレイする場合、予めデッキを組んでおかないとモードに入れませんのでご注意ください。

ニューゲーム　P.08

初めてプレイする人、新たにプレイする人はこのメニューを選んでください。名前を入力し、ゲームを開始します。

ロード　P.11

前回のプレイでセーブした状態からゲームを開始します。

2P対戦　P.18

プレイヤー同士で対戦ができます。

トレード　P.19

カードの交換や贈与ができます。

オプション　P.20

サウンド、ポケットステーションの設定ができます。

メモリーカードについて

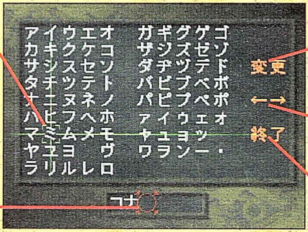
メモリーカードが無くてもゲームはプレイできますが、セーブができません。
ゲームの性質上、大変不便なことになってしまいますので、ゲームをプレイされる際には、メモリーカードを使用されることをお勧めいたします。

ニューゲーム NEW GAME

タイトルメニューで「ニューゲーム」を選ぶと、まず名前入力画面が表示されます。ゲーム中に使用されるプレイヤーの名前を入力してください。

名前入力画面

好きな名前を入力します。ひらがな/カタカナ/アルファベット・数字・記号の中から文字を選び、6文字以内で入力してください。



選択カーソル

入力カーソル

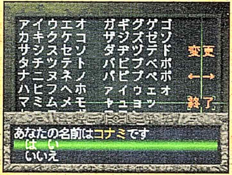
変更
文字の種類を切り替えます。

←→
入力カーソルを左右に移動します。

終了
名前入力を終了します。

1.方向キーで選択カーソルを移動させて文字を選び、○ボタンを押して入力します。
2.文字の種類を切り替える場合は、「変更」を選んで○ボタンを押してください。
3.入力した文字を修正する場合は、「←→」を選んで○ボタンを押してください。入力カーソルを修正したい文字の上に移動させ、正しい文字を入力し直してください。(×ボタンを押しても、入力カーソルを左方向に移動させることができます。）スペースを入れたり、文字を消す場合は、選択カーソルを空白部分に合わせて○ボタンを押してください。

全ての入力が終わったら「終了」を選んで○ボタンを押してください。確認画面が表示されますので、よければ「はい」を、名前を修正する場合は「いいえ」を選んで○ボタンを押してください。名前入力が完了すると、デュエリストコード（セーブデータのIDナンバー）が登録され、キャンペーンモード(P.12参照）が始まります。



ゲームメニュー　GAME MENU

タイトルメニューで「ロード」を選び、前回の続きからゲームを始めると、ゲームメニュー画面が表示されます。
方向キーでカーソルを移動させてメニューを選び、◯ボタンで決定してください。✕ボタンでタイトルメニューに戻ります。
＊「キャンペーン」「フリーデュエル」をプレイする場合、予めデッキを組んでおかないとモードに入れませんので ご注意ください。

キャンペーン　P.12

オリジナルストーリーが展開され、様々な敵とデュエルを繰り返していきます。

フリーデュエル　P.14

キャンペーンモードで対戦し倒した敵と、自由にデュエルすることができます。

デッキ編成　P.15

デュエルに使用する40枚の手札（デッキ）を組み立てます。

カード図書館　P.17

カードのデータベースです。一目で自分のカードコレクションを把握できます。

パスワード　P.16

パスワードを入力して、カードを獲得することができます。

セーブ　P.11

メモリーカードにゲームのプレイ情報を保存します。

タイトル画面に戻る前に

本ゲームはオートセーブではありません。「キャンペーン」「フリーデュエル」「パスワード」などをプレイした後は必ず「セーブ」を行ってください。セーブせずにタイトルメニューに戻ると、その時のプレイデータは二度とセーブできなくなってしまいます。ご注意ください。

セーブ　SAVE

ゲームメニューの「セーブ」か、キャンペーンモードでカード屋の「セーブ」コマンドを選択すると、セーブをするかどうか訊ねられます。「メモリーカード差込口１」に１ブロック以上の空き容量のあるメモリーカードをセットされていることを確認してください。「はい」を選んで◯ボタンを押すと、セーブが行われます。「いいえ」を選ぶと、セーブは行われません。

ロード　LOAD

タイトルメニューの「ロード」を選択すると、ロードをするかどうか訊ねられます。セーブデータのあるメモリーカードを「メモリーカード差込口１」にセットしてください。「はい」を選んで◯ボタンを押すと、ロードが行われます。「いいえ」を選ぶと、ロードは行われません。ロードが完了すると、自動的にゲームメニュー画面に移動します。

セーブ・ロードについて

ロードして前回の続きからゲームを開始し、その後セーブを行う場合は必ずロードしたデータのあるメモリーカードを使用してください。同じデュエリストコード（セーブデータのIDナンバー）を持つデータ上にしかセーブできませんのでご注意ください。ただし、「ニューゲーム」でゲームを開始し、初めてセーブする場合はどのメモリーカードでもご使用になれます。

ゲームを終わるときの注意

プレイをやめるときは、電源を切る前にディスクホルダーを開けてディスクの回転が止まってからディスクを取り出して電源を切るのが正しいやりかたです。先に電源を切ると回転が止まりませんのでディスクを取り出すときに傷をつける恐れがありますのでご注意ください。

キャンペーン CAMPAIGN

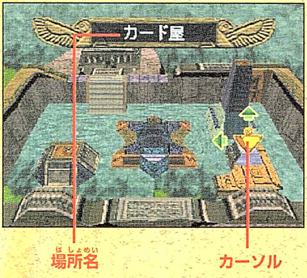
あなたは古代エジプトのアメンポテフ王朝の王子となり、様々な相手とカードバトルを繰り返し、千年アイテムを集め、デュエルモンスターズカードと千年アイテムの謎を解き明かしていきます。

キャンペーンの進め方

マップ画面で場所の移動を行い、その場所にいる人と会話をしてゲームを進めていきます。

マップ画面

方向キーでカーソルを移動させて、行きたい場所を選択してください。矢印が出ている方向にカーソルを移動させることができます。選択されている場所名が表示されていて、◎ボタンを押すとその場所に入ることができます。キャンペーン開始時に移動できるのは、「アメンポテフの都」の中のみです。



王宮：主人公の住居。物語はここから始まります。
広場：村人の憩いの場所。お祭りが開かれています。
神殿：ヘイシーン達の本拠地。不穏な動きがあります。
デュエル場：村人達がいて、情報を得たり、デュエルができます。
カード屋：セーブやキャンペーンモードを終了することができます。

ゲームが進むと、都の外にも移動できるようになります。都のマップ画面で✕ボタンを押すと、都から出て全体のマップ画面に移動します。方向キーで矢印の方向に移動し、◎ボタンで選択されている場所に入ります。

会話画面

マップ画面から選択されている場所に入ると、そこにいる人との会話画面になります。◎ボタンを押して会話を進めていきます。選択肢がある場合は、方向キー⬆⬇で選び、◎ボタンで決定してください。

メッセージウィンドウ

カード屋

街の中にあるカード屋でセーブ等を行うことができます。方向キー⬆⬇でメニューを選び、◎ボタンで決定してください。

セーブ

プレイデータをセーブできます。(P.11参照)

デッキ編成

デッキの組み立てができます。(P.15参照)

タイトルに戻る

キャンペーンモードを終了し、ゲームメニュー画面に戻ります。

EXIT

カード屋を出て、マップ画面に戻ります。

ゲームオーバー

キャンペーンモードでデュエルを行って敗れると、ゲームオーバーとなります。画面に「GAME OVER」と表示され、◎ボタンを押すとタイトル画面に戻ります。
セーブデータをロードして、前回セーブした状態から再スタートとなりますので、セーブは頻繁に行うことをお勧めします。

フリーデュエル FREE DUEL

自由に対戦相手を選んでデュエルができるモードです。対戦相手はキャンペーンモードで倒した敵キャラクターです。勝てば相手からカード1枚とスターチップを獲得できます。

フリーデュエルの進め方

対戦相手を選択します。選択カーソルを方向キーで移動させて対戦したいキャラクターのアイコンに合わせ、○ボタンで決定してください。×ボタンでゲームメニュー画面に戻ります。

対戦相手を決定するとデッキ編成画面（P.15参照）に移動しますのでデッキを組み立ててください。デッキ編成が完了したら×ボタンを押してデュエルを開始します。

特殊なアイコン

デッキ編成

対戦相手選択画面の左上隅にあり、デッキ編成画面に移動できます。
×ボタンで再び対戦相手選択画面に戻ります。

デュエルマスターK

対戦相手選択画面の右下隅にいる、フリーデュエル場の主催者。
キャンペーンで誰にも勝っていなくても、戦う事が可能。
プレイヤーと同じデッキで指導デュエルを戦ってくれる。

デッキ編成　BUILD DECK

「カバン」にはプレイヤーが所有する全てのカードが入っています。その中からデュエルに使用する40枚のカードを選びます。この40枚のカードを「デッキ」と呼びます。デュエルの前には、必ずデッキ編成に入ります。

画面の見方

カバン画面

カバン内のカード総枚数

並べ方アイコン

選択カーソル

カードデータ

カバン内枚数/デッキ内枚数

デッキ画面

デッキ内のカード総枚数

デッキIDナンバー

カードデータ

カードナンバー　カード名　AP(攻撃力)　DP(守備力)　種族　守護星

並べ方アイコン

カバン　カードナンバー/名前/数値最大/AP/DP/種族/新規入手

デッキ　カードナンバー/名前/数値最大/AP/DP/種族/ランダム

デッキの編成方法

カバン画面とデッキ画面は方向キー⬅➡で切り替えます。カードリストは、L1/R1ボタンで8行単位でスクロールし、L2/R2ボタンで50行単位でスクロールします。カードの並び順はSELECTボタン/STARTボタンで切り替えます。

1.まず、カバン画面からデッキ画面に移すカードを選びます。方向キー⬆⬇で選択カーソルを移動させ、カードを選択してください。選択されているカードは△ボタンで詳細画面を表示することができます。(ただし、ポリゴンモデルは見られません。)

2.移動させるカードが決まったら、○ボタンを押してください。選択されていたカードがデッキ画面に移動します。逆に、デッキ画面からカバン画面にカードを戻す場合は、戻すカードを選択し、○ボタンを押してください。選択されていたカードがカバン画面に移動します。

3.1～3を繰り返してデッキを完成させます。ただし、デッキには同じカードは3枚までしか入れることができません。

4.デッキを組み立て終わったら✕ボタンを押してデッキ編成を終了します。

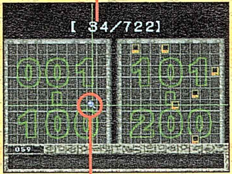
パスワード PASSWORD

各オフィシャルカードの左下に表記されている8桁の番号を入力して、そのカードを獲得することができます。ただし、そのカードの強さによって設定されている数のスターチップと引き替えになります。

パスワードの入力方法

方向キー⬅➡で入力カーソルを移動させて数字の位を選択し、方向キー⬆⬇で数字を入力します。入力が完了したら○ボタンを押してください。数字が正しければ、カードと必要となるスターチップの数が表示されます。そのカードを獲得するなら「交換する」を、しないなら「やめる」を選んで○ボタンを押してください。✕ボタンでゲームメニュー画面に戻ります

カード図書館　CARD LIBRARY



手に入れたことのあるカードを一目で確認でき、それらのカードの詳細を見ることができます。カードは100枚が1ブロックとして分かれていて、所有しているカードは明るく、所有していないカードは暗く表示されています。方向キーで虫めがねカーソルを移動させて見たいカードを探します。(方向キー＋□ボタンで高速に移動させることができます。）L1ボタンで1段上のブロックに、R1ボタンで1段下のブロックにカーソルをジャンプさせることができます。カーソルが重なっているカードのカードナンバーと名前が画面下に表示されますので、詳細を見たい場合は○ボタンを押してください。カード詳細画面に切り替わり、詳しいカードの情報を見ることができます。カード図書館画面で×ボタンを押すと、ゲームメニュー画面に戻ります。

✡ カード詳細画面

カードの詳しい情報が表示されます。モンスターカードの場合、○ボタン/方向キー➡を押すとポリゴンモデルを見ることができます。ポリゴンモデル画面で○ボタン/方向キー⬅を押すと、最初のデータ画面に戻ります。
カード詳細画面で×ボタンを押すと、カード図書館画面に戻ります。

データ画面

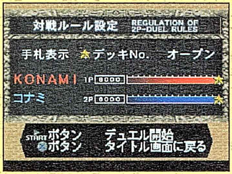
ポリゴンモデル画面

2P対戦　2P DUEL

プレイヤー同士で対戦するモードです。LPを自由に設定でき、ハンデをつけることができます。勝ち負けによるカードの受け渡しは有りません。

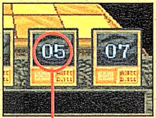
2P対戦の進め方

1. タイトルメニューの「2P対戦」を選んで○ボタンを押すと確認画面が表示されます。1P側のメモリーカードを「メモリーカード差込口1」に、2P側のメモリーカードを「メモリーカード差込口2」に正しくセットし、○ボタンを押してください。なお、デッキは2P対戦を始める前に予め組んでおいてください。



2. 対戦ルール設定画面が表示されますので、方向キー⬆⬇でメニューを選択し、方向キー⬅➡で設定を変更してください。「手札表示」を「オープン」にするとお互いのカード情報が表示されます。「LP設定」ではLPを17段階（1～8000）に変更可能です。STARTボタンを押すとデュエルがスタートします。

2P対戦時の注意



デッキIDナンバー

2P対戦では手札や伏せ出し状態のカード内容が対戦相手に分からないように、それらのカード情報は表示されません。デッキIDナンバー（01～40）がカード上に表示されますので、それによってカードが何であるかを把握することになります。対戦を開始する前に、予めデッキIDナンバーに対応するカードの情報を紙などに書き写しておくことをお勧めします。

＊ポケットステーションを使用すると、カード情報を紙に書き写す等の手間を省くことができます。表示されているデッキナンバーをポケットステーションに入力すると、そのカードの内容を確認することができます。詳しくはP.35をご参照ください。

トレード TRADE

2枚のメモリーカード間で、カードの交換・贈与ができます。(ただし、同一のデュエリストコードを持つセーブデータ間ではトレードできません。)カードは一度に最大10枚まで放出することができます。

✡ トレードの進め方

1. タイトルメニューの「トレード」を選んで◎ボタンを押すと2P対戦と同様に確認画面が表示されます。1P側のメモリーカードを「メモリーカード差込口1」に、2P側のメモリーカードを「メモリーカード差込口2」に正しくセットし、◎ボタンを押してください。トレードできるのはカバン内にあるカードだけです。デッキ内に組み込まれているカードはトレードできませんので、トレード開始前に予めカバンに戻しておいてください。

2. 1P、2Pそれぞれのカバン画面(P.14参照)が表示されますので、放出するカードを指定してください。方向キー⬆⬇でカードを選択し、◎ボタンで決定します。方向キー⬅➡でカードデータがスクロールします。選択されたカードは画面下部のトレード欄に移動します。キャンセルする場合は✖ボタンを押してください。

3. 指定が完了したら◻ボタンを押します。両プレイヤーのカード指定が完了すると確認メッセージが表示されます。準備OKなら「トレードスタート」を選んで◎ボタンを押してください。トレードが開始されます。カードを選び直すなら「指定をやり直す」を、トレードをやめるなら「タイトル画面に戻る」を選んでください。

トレード実行中はメモリーカードを決して抜かないでください。画面に「カードを交換しました」と表示されればトレードは無事完了です。

トレードを行うときの注意

デュエルを行うにはデッキが組まれていなければいけません。デッキは40枚のカード（同じカードは3枚まで、エクゾディアシリーズは各1枚ずつしか入れられません）で構成されます。ですので、デッキが組めなくなると、「キャンペーン」「フリーデュエル」「2P対戦」が遊べなくなってしまいます。トレードを行う場合は、デッキが組めない状態にならないよう十分ご注意ください。

＊ポケットステーションの「つうしん」（P.39参照）でカードの交換等を行う場合も同様に十分ご注意ください。

オプション OPTION

サウンドとポケットステーションの設定が行えます。方向キー⬆⬇でメニューを選択してください。選択されているメニューが明るくなります。✕ボタンでタイトル画面に戻ります。

サウンド

方向キー⬅➡でカーソルを移動させ「ステレオ」か「モノラル」を選んでください。

ポケットステーション

ポケットステーションに専用ソフトウェアのデータをダウンロードします。ダウンロードには**4ブロック**の空き容量が必要となります。

1.ポケットステーションを「メモリーカード差込口1」に正しくセットしてください。
2.〇ボタンを押すと専用ソフトウェアのダウンロードが開始されます。
3.画面上に「ダウンロードを終了しました」と表示されればダウンロード完了です。

デュエルモンスターズ DUEL MONSTERS

「デュエルモンスターズ」は『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを、作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。モンスターカード20系統、魔法カード5系統、計700種類にも及ぶカードを駆使し、先に相手のライフポイント（以下、LP）を0にした方が勝ちとなります。このプレイステーション版では、新たなルールを採用し、より自由度と戦略性の高いバトルを可能にしています。

デュエルフィールド DUEL FIELD

デュエルフィールドは下図のように構成されています。

モンスターフィールド

モンスターカードを置きます。

マジックフィールド

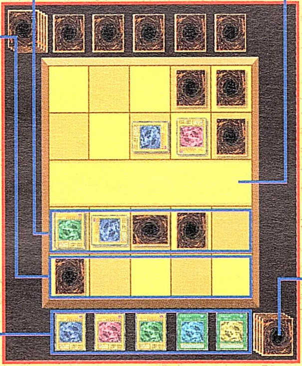
魔法カードを置きます。

手札

この5枚のカードから場に出すカードを選びます。ターンの始めにデッキから補充され、常に5枚ある状態で自分のターンがスタートします。

手札画面

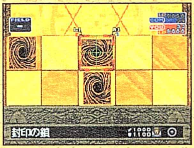
対戦相手(COM/2P)



自分(1P)

場

カードを出すフィールドの総称です。ここに出されているカードに指示を出します。



場札画面

デッキ

デュエルに使用する自分の持ち札です。デュエルを開始する前にカバンから40枚を選び、用意しておきます。

ルール RULE

基本事項

・デュエルは、「キャンペーン（P.12参照）」「フリーデュエル（P.14参照）」「2P対戦（P.18参照）」のモードで行われます。「キャンペーン」「フリーデュエル」では、勝利を収めると敵から『カード1枚』と『スターチップ』が獲得できます。しかし、敵に負けたとしてもプレイヤーのカードやスターチップは減りません。

・デュエル開始前には必ずデッキ編成（P.15参照）が行われます。デッキには同じカードを3枚までしか入れられません。（エクゾディアシリーズは各1枚ずつです。）

勝敗条件

・相手のLPを先に0にした方が勝ちとなります。

・補充すべきカードがなくなり、手札が5枚揃わなかった時点で負けとなります。

・エクゾディアシリーズを5枚全て手札に揃えた時点で勝ちとなります。

エクゾディアシリーズ 5枚全て揃うとエクゾディアが復活します。

ゲーム進行

・勝敗が決着するまで、プレイヤーと対戦相手が順番にターンを繰り返していきます。

・各ターンに必ず手札からカードを場に出します。「モンスターカード」「魔法カード」に関係なく、場にカードを出せるのは1ターン一度のみで、一度に最大5枚まで出すことが可能です。

・特殊なカードの出し方として「コンボ出し」と「伏せ出し」があります。「コンボ出し」とは、一度に複数枚のカードを場に出すことをいいます。様々なカードの組み合わせでコンボ出しが可能です。「伏せ出し」とは、カードを伏せた状態で場に出すことをいいます。
・場に出されたばかりのモンスターカードは伏せられた状態になっています。（コンボ出しは強制的に表になります。）攻撃/守備の態勢変更を行っても、表にはなりません。
・伏せ攻撃態勢のカードは、攻撃相手を決定した時点で表になります。
・攻撃態勢カードの攻撃相手を全て指定しなくても、自分のターンを終了できます。よって、攻撃態勢で伏せたままのカードや、攻撃態勢で表だが戦闘には入らないカードが存在することになります。
・守備態勢のカードは相手に攻撃されるまでは伏せられたままです。一度攻撃されて表になったカードは、そのデュエルが終了するまで表のままです。

戦闘判定

攻撃を行った時の判定は以下に基づきます。（A側のターン時）

A：攻撃 AP	>	B：攻撃 AP	➡	Bのカードが消滅 BのLPが数値差分だけ減る
A：攻撃 AP	=	B：攻撃 AP	➡	A・B両方のカードが消滅 A・B両方のLPは変化なし
A：攻撃 AP	<	B：攻撃 AP	➡	Aのカードが消滅 AのLPが数値差分だけ減る
A：攻撃 AP	>	B：守備 DP	➡	Bのカードが消滅 BのLPは変化なし
A：攻撃 AP	=	B：守備 DP	➡	現状維持でA・B両方の カード・LPとも変化なし
A：攻撃 AP	<	B：守備 DP	➡	Aのカードは変化なし AのLPが数値差分だけ減る

【参考】
Aの「035 ブラック・マジシャン」（AP2500）がBの「042 幻想師・ノー・フェイス」（守備態勢/DP2200）に攻撃した場合、Bの「幻想師・ノー・フェイス」は消滅しますが、BのLPが減ることはありません。

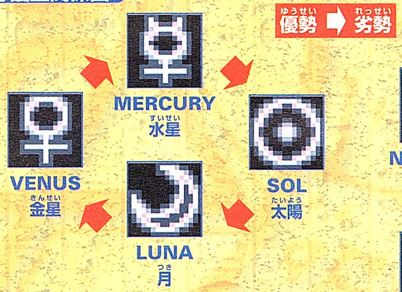
モンスターカード　MONSTER CARD

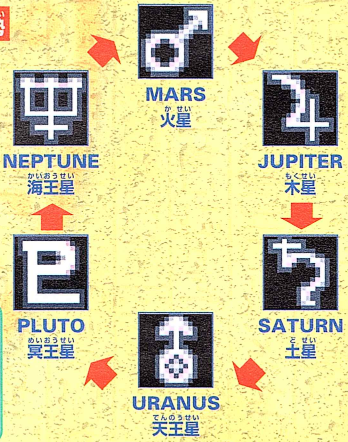
モンスターカードには「種族」と「守護星」が設定されています。
「種族」にはドラゴン・魔法使いなど20種類があり、その違いにより地形効果の影響を受ける場合があります。「守護星」には優劣関係があり、戦闘判定に大きく影響してきます。

守護星

守護星には優劣関係があり（守護星関係図参照）、その関係はデュエルに大きく影響してきます。優勢側が劣勢側に攻撃する場合、優勢側のAPが500ポイントアップします。逆に劣勢側が優勢側に攻撃する場合、優勢側のDPが500ポイントアップします。
モンスターカードには1枚につき2つの守護星が設定されていて、場に出す際にどちらの守護星を使用するか決めます。場に出した後は守護星の変更はできません。

守護星関係図





【参考】
水星の「037 竜騎士ガイア」（AP2600）が太陽の「001 青眼の白龍」（攻撃態勢/AP3000）に攻撃する場合、「竜騎士ガイア」のAPが500アップして3100となり、「青眼の白龍」に勝ちます。

種族と地形効果

種族によって得意・不得意な地形があり、能力に影響を受けます。これを地形効果と呼び、AP・DPが得意地形では500アップし、不得意地形では500ダウンします。この影響は敵味方に関係なく起こります。地形は、森・荒野・山・草原・海・闇・光の7種類があります。

モンスター種族リスト

種族	地形
鳥獣	得意地形：山
海竜	得意地形：海
ドラゴン	得意地形：山
悪魔	得意地形：闇
機械	不得意地形：海
魔法使い	得意地形：闇
天使	不得意地形：闇
雷	得意地形：山・海
アンデット	得意地形：荒野
昆虫	得意地形：森
水	得意地形：海
戦士	得意地形：草原
恐竜	得意地形：荒野
炎	不得意地形：海
獣戦士	得意地形：森・草原
爬虫類	得意地形：ー
岩石	得意地形：荒野
獣	得意地形：森
魚	得意地形：海
植物	得意地形：森

【参考】
戦士族の「015 炎の剣士」(AP1800・DP1600)は草原フィールドで戦闘する場合、AP2300・DP2100にパワーアップアップします。

魔法カード MAGIC CARD

魔法カードには、モンスターの能力をアップさせるものやフィールドを変化させるものなど、「純粋魔法」「地形」「強化」「罠」「儀式」の5種類があります。

純粋魔法

地形

強化

罠

儀式

純粋魔法カード

カードはその効果で5系統に分けられます。純粋魔法カードは表にして場に出して使用するか、もしくはマジックフィールドに伏せて出し、好きなターンに表にして使用します。

回復系　自分のLPを回復させます

339 レッド・ポーション

魔法使いが調合した、ライフポイントを500回復できる薬。

表示系　相手の伏せカードを表にさせたりします

350 闇をかき消す光

まばゆい光でフィールドのモンスターすべてが見えるようになる。

直接攻撃系　相手のLPを直接減らします

343 火の粉

火の粉を降らせて相手のライフポイントに50のダメージを与えます。

カード攻撃系　相手の場のカードを弱体化させたりします

337 サンダーボルト

相手のモンスターすべてに電撃をくらわせ、全滅させことができる。

封印系　相手のターン行動や攻撃・守備体制などを不能にします

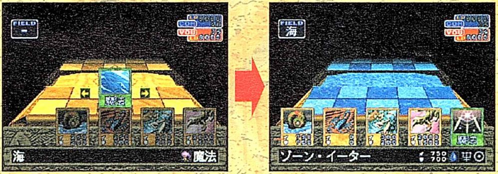
320 『守備』封じ

相手のカードを常に攻撃表示にして、守備ができないようにする。

地形カード

バトルフィールドを変化させます。地形効果（P.25参照）により、不利な形勢を逆転させることも可能です。地形カードも他の魔法カードと同様に、表にして場に出して使用するか、もしくはマジックフィールドに伏せて出し、好きなターンに表にして使用します。

「334 海」を使用してバトルフィールドを変化させます。海フィールドは、魚・海竜・雷族が得意とし、機械・炎族が苦手とします。



強化カード

場に出した特定のモンスターに使用して、強化することができます。強化されるとAP・ＤＰの数値がアップします。

強化カードの使用方法は以下の３種類です。

・モンスターカードと一緒にコンボ出しする
・既に場に出されているモンスターカードの上に重ねて出す
・一度、マジックフィールドに裏にして出す。その後、好きなターンに表にし、モンスターカードに重ねる。（その際、モンスターカードが伏せられている場合は表になる。）

301 伝説の剣
戦士の持つ隠れた力を引き出す剣。闇の者には使えない。

312 銀の弓矢
天使などが装備するとパワーアップできる銀の弓矢。

313 光の角
角を持つ者がパワーアップ。闇のモンスターには効果はない。

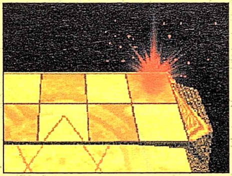
325 機械改造工場
ありとあらゆる機械をチューンアップしてくれる改造工場。

罠カード

敵の攻撃が一定条件を満たすと自動的に発動します。発動条件・効力はカードによってさまざまです。罠カードはマジックフィールドに伏せて出します。

1.「683 ベア・トラップ」を場に伏せて出します。AP1500以下のモンスターが攻撃してくると発動します。

2.「394 鉄のサソリ」(AP 250) が攻撃をしてきます。



3.「ベア・トラップ」は自動的に発動し、「鉄のサソリ」を粉砕します。

681 粘着テープの家

攻撃力が500以下のモンスターは家に取り込まれて消滅してしまう。

687 天狗のうちわ

火の粉や火炎地獄などの直接攻撃を相手に跳ね返す。

688 シモッチによる副作用

回復カードを使用すると、逆にダメージを受けてしまうカード。

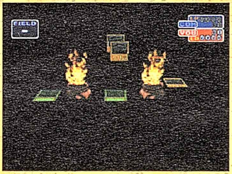
689 あまのじゃくの呪い

パワーアップカードの効果を逆転させ、パワーダウンさせるカード。

儀式カード

特定のモンスター3体を生け贄とし、儀式カードによって強力なモンスター1体を召喚することができます。儀式カードにはさまざまな種類があり、それぞれに生け贄となるモンスターは違ってきます。儀式によって誕生したモンスターは、そのバトルが終了すると元の3枚のモンスターカードと1枚の儀式カードに戻ってしまいます。
儀式は、場に生け贄となる3枚のモンスターカードがある状態で、儀式カードを使用することにより行うことができます。

1.場に生け贄となる3体のモンスターカードがある状態で、儀式カードを使用します。



2.生け贄カードが次々に重なっていき、1枚のカードになっていきます。

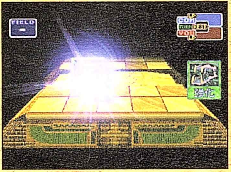
3.儀式が終了し、場に強力なモンスターカードが誕生します。

カオスの儀式 最強クラスの戦士カオスソルジャーを召喚します。

融合　FUSION

モンスターカード同士、魔法カード同士、モンスターカードと魔法カードなど、カード2枚を融合させて、新たなカードを誕生させることができます。融合によって誕生したカードは、そのバトルが終了すると元の2枚のカードに戻ってしまいます。
融合方法は以下の通りです。
・融合させる2枚のカードをコンボ出しする
・既に場に出されているカードの上に、もう1枚のカードを重ねて出す
・上記の2つの方法の複合

1.融合させる順番にカードを選んでいきます。



2.選んだ順番にカードが1枚ずつ重なっていきます。

3.融合が完了して、場に1枚のカードが残ります。

551 ダークエルフ

融合例
002 ホーリーエルフ+010 暗黒の竜王
034 闇・道化師サギー+041 エルフの剣士
083 闇くらましの城+264 ウイング・エッグ・エルフ

448 スパイクシードラ

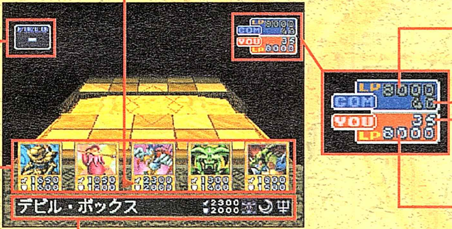
融合例
004 ベビー・ドラゴン+070 デビル・クラーケン
007 砦を守る翼竜+196 アンモ・ナイト
010 暗黒の竜王+430 水の魔導師

融合により誕生するカードの種類はまだまだたくさんあります。また、同じカードを誕生させるにしても、素材となるカードは何通りもあります。いろいろ試してみてください。

ゲームプレイ　GAME PLAY

手札シーケンス

手札画面



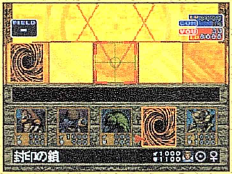
1.5枚のカードが手札として表示されます。方向キー⬅➡で選択カーソルを移動させ、場に出すカードを選択します。カードが決まったら◎ボタンで決定してください。

手札画面でR2ボタンを押すと画面が切り替わり、場に出されているカードが確認できます。R2ボタンは押したままで、方向キーでカーソルを移動させ、場札の確認を行ってください。R2ボタンを離すと手札画面に戻ります。

手札画面や場札の確認中に△ボタンを押すと、その時選択されているカードの詳細画面が表示されます。（ただし、ポリゴンモデルは見られません。）

2.場にカードを表向きで出すか、伏せて出すか選択します。方向キー←→でカードの裏/表を変更し、◎ボタンで決定してください。魔法カード（罠カードを除く）の場合、表向きを選んで◎ボタンを押すと発動します。

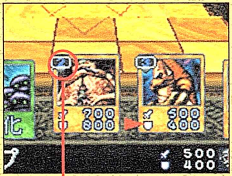
3.カードを場のどこに置くか選択します。方向キーでカーソルを移動させて置く場所を選び、◎ボタンで決定してください。融合や強化を行う場合は、既に出されているカードの上に重ねて置きます。



4.場に置かれたカードがモンスターカードの場合、守護星を決めます。方向キー↑↓で守護星を選択し、◎ボタンで決定してください。

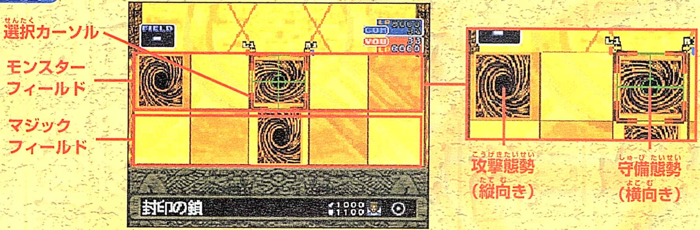
コンボ出し

まず融合させる順にコンボ出しの候補タグを付けていきます。方向キー←→でカードを選択し、方向キー↑でタグを付けます。タグを外す場合は方向キー↓を押してください。タグを全て付け終えたら◎ボタンを押します。次に置く場所を選択し◎ボタンを押します。タグを付けた順に融合していき、最終的に1枚のカードが場に出されます。コンボ出しをしたカードは強制的に表向きになります。その後、モンスターカードの場合は守護星を選択します。


コンボ出しの候補タグ

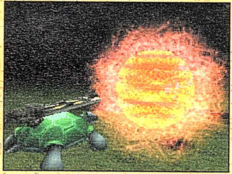
場札シーケンス

場札画面



1.場札に指示を与えます。方向キーで選択カーソルを移動させて、指示を与える場札を選んでください。L1/R1ボタンでモンスターカードの攻撃態勢/守備態勢を切り替えます。モンスターフィールドに選択カーソルがある状態で方向キー⬆を押すと、相手の場札画面に切り替わり、相手の場札を確認することができます。△ボタンを押すと、その時選択されているカードの詳細画面が表示されます。（ただし、ポリゴンモデルは見られません。）

2.攻撃を行う場合は、攻撃態勢のモンスターカードに選択カーソルを合わせて◎ボタンを押します。相手の場札画面が表示されますので、選択カーソルを移動させて攻撃対象を選択し、◎ボタンまたは□ボタンで決定してください。□ボタンでモンスターシーン（ポリゴンキャラの戦闘アニメーション）有り、◎ボタンでモンスターシーン無しです。相手のモンスターフィールドにカードが無い場合は、◎ボタンを押して直接LPを攻撃します。魔法カードを使用する場合は、カードを選択して表向きにし、◎ボタンを押してください。



モンスターシーン有り

1・2の操作を繰り返し、場札に指示を与え終えたら、STARTボタンを押して自分のターンを終了してください。（全ての場札に指示を与え終えてもターンは自動的に終了しません。また、必ずしも全ての場札に指示を与える必要はありません。）相手のターンに移行します。

戦闘終了

ターンを繰り返し戦闘を進め、勝利条件に基づき勝敗が決定します。

戦闘成績画面

「YOU WIN(LOSE)」と表示されている画面で◎ボタンを押すと戦闘成績画面が表示され、デュエルに関する情報を見ることができます。方向キー⬅➡でページを切り替えます。

勝利方法：勝者の勝ち方
ターン数：デュエル終了までに費やしたターン数
OFFENSE STATISTICS：攻撃に関する統計データ
DEFENSE STATISTICS：守備に関する統計データ
SPECIAL ARTS：特殊なテクニックの使用回数
DECK STATISTICS：デッキに関する統計データ
REST OF LP：LPの残存状態
GRADE OF SKILL：デュエル技能ランク
SPOILS OF DUEL：戦利品（カードとスターチップ）

＊「キャンペーン」「フリーデュエル」では、プレイヤーが勝利したときのみデュエル技能ランクと戦利品が表示されます。「2P対戦」では、勝者のデュエル技能ランクのみ表示されます。

【デュエル技能ランク】

戦闘成績データに応じてプレイヤーのデュエル技能をランク付けします。
「剛S/A/B/C/D」「柔S/A/B/C/D」の10段階があり、「キャンペーン」「フリーデュエル」モードではランクによって勝利時に獲得できるスターチップの数、カードの種類が変わってきます。

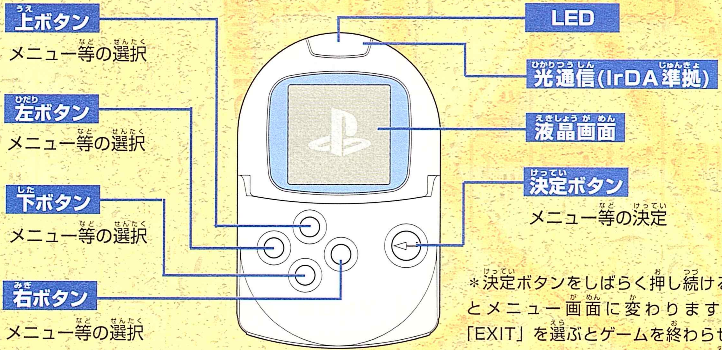
剛：モンスターカードの強さで素早く相手のLPを削る短期決戦スタイル
柔：守備や罠・魔法を中心に自分のLP限界まで耐え抜く持久戦スタイル

ポケットステーション PocketStation

「遊戯王 真デュエルモンスターズ」ではポケットステーションを利用することで、より楽しく遊ぶことができます。ポケットステーションを利用して遊ぶ準備として、ポケットステーションに専用のソフトウェアをダウンロードし、ゲームデータを保存してください。（専用ソフトウェアだけでは遊ぶことはできません。）詳しい説明はP.20をご参照ください。

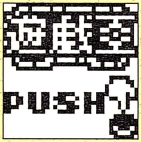
＊専用ソフトウェアをダウンロードするには4ブロック、ゲームデータを保存するには1ブロックの空きブロックがポケットステーションに必要です。空きブロックがない場合は次の方法で確保してください。まず、ポケットステーションの画面を時計画面またはタイトル画面の状態にします。ポケットステーションをプレイステーションのメモリーカード差込口（1または2）に差し込み、メモリーカードの画面で合計5ブロックの空きが出るまでDELITE（削除）してください。

操作方法



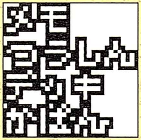
＊決定ボタンをしばらく押し続けるとメニュー画面に変わります。「EXIT」を選ぶとゲームを終わらせることができ、「CONTINUE」を選ぶとゲームを続けることができます。

ゲームの始め方　GAME START



タイトル画面が表示されます。左/右ボタンで時計画面と切り替わります。ゲームを開始する場合は、まず決定ボタンを押してください。コナミロゴが表示され、その後画面上に決定ボタンを押すように表示が出ますので、もう一度決定ボタンを押してください。メインメニュー画面に移動します。

メインメニュー　MAIN MENU



上/下ボタンで選択カーソルを移動させメニューを選び、決定ボタンを押してください。
選択カーソルを画面の一番下まで移動させ、もう一度下ボタンを押すと画面が切り替わり、ゲームをやめるかどうか聞かれます。やめる場合は決定ボタンを押して、タイトル画面に戻ります。上ボタンを押すとメインメニュー画面に戻ります。

メモ P.38

対戦中、自分の手札や場に出したカードを記録して、場の状況を把握し易くします。

つうしん P.39

光通信機能を使用して、他のプレイヤーとのカード交換や、新しいカードの獲得ができます。

デッキ P.41

デッキのカードデータの参照や、デッキの編成ができます。

かばん P.37

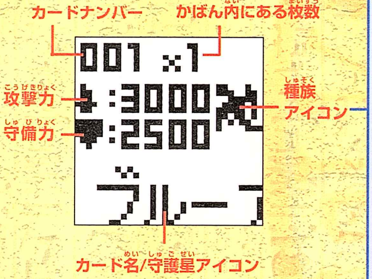
自分の所有しているカードのデータを参照できます。

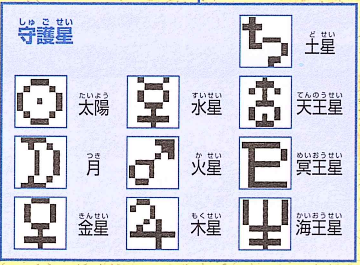
＊「つうしん」でデータの受送信をするときは、光通信部をできるだけ近づけて動かさないようにしてください。強い光の当たるところでは、正常にデータが送られない場合があります。

かばん TRUNK

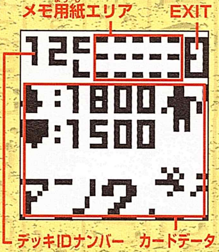
所有しているカードの詳細を見ることができます。
かばん画面が表示されますので、見たいカードのカードナンバーを入力します。左/右ボタンで数の位を選び、上/下ボタンで数字を入力してください。入力したカードナンバーが所有しているものなら、カードデータが表示されます。決定ボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

かばん画面





メモ MEMO



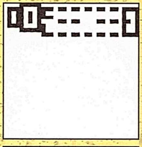
対戦中の手札や場のカードを記録しておくことで、何度も「デッキ」などで確認する手間を省くことができます。
メモ用紙エリアは、手札・マジックフィールド・モンスターフィールドをイメージして5枚×3列の構成になっており、ここに自分の場に出されているカードを記録していきます。
メモ画面で、「EXIT」にカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、画面が切り替わり、メモモードをやめるかどうか聞かれます。やめる場合は決定ボタンを押して、メインメニュー画面に戻ります。上ボタンを押すと、メモ画面に戻ります。

【注意】メインメニュー画面に戻った時点で、メモモードのカード記録が消去されますのでご注意ください。

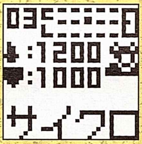
カードの記録方法

1.メモ用紙エリア内にカードを記録する場所を選びます。上/下/左/右ボタンで点滅するカーソルを移動させ、場所が決まったら決定ボタンを押します。カーソルがデッキIDナンバーに移動します。

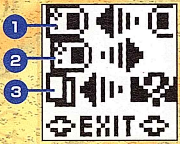
2.記録したいカードのデッキIDナンバーを入力します。左/右ボタンで数の位を選び、上/下ボタンで数字を入力してください。デッキIDナンバーを入力し終えたら決定ボタンを押して記録します。カーソルが再びメモ用紙エリアに戻ります。



3.メモ用紙エリア内のカードが記録された場所にカーソルをあわせると、カードデータが表示されます。



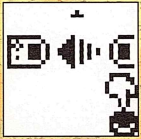
つうしん COMMUNICATION



光通信機能を使用して、カードの交換や獲得ができます。（ただし、同一のデュエリストコードを持つセーブデータ間では、カードの受け渡しはできません。）まず、通信メニュー画面が表示されます。上/下ボタンでメニューを選び、決定ボタンを押してください。「EXIT」を選択すると、メインメニュー画面に戻ります。

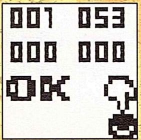
各モードの操作方法

❶ 受信モード



送信モードで送信されるカードのデータを受信します。

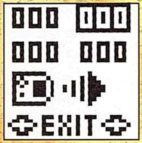
1. 受信スタンバイ画面が表示されます。決定ボタンを押すと「START」と表示され、受信が開始されます。上ボタンを押すと通信メニュー画面に戻ります。
2. 受信が完了すると受信内容確認画面が表示され、獲得したカードを確認することができます。決定ボタンを押すと通信メニュー画面に戻ります。なお、データエラーになったり、一定時間データ入力がない場合は受信失敗となり、「MISS」と表示されます。決定ボタンで通信メニュー画面に戻り、やり直してください。



受信成功

受信失敗

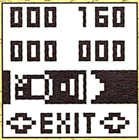
❷ 送信モード



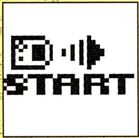
かばんからカードを選び、他のポケットステーションに送信します。送信したカードはかばんから失われます。一度に最大４枚まで送信可能です。

1. カード指定画面が表示されます。上/下/左/右ボタンでカードナンバーを表示する場所を選択し、決定ボタンを押してください。「EXIT」を選択すると、通信メニュー画面に戻ります。
2. かばん画面が表示されますので、送信するカードのカードナンバーを入力し、カードを選択してください。カードが決まったら、決定ボタンを押してください。

3.カード指定画面に選んだカードのカードナンバーが表示されます。続けてカードを指定する場合は1・2の操作を行ってください。既に指定されているカードを取り止める場合は、そのカードナンバーを選んでからばん画面に移動し、カードナンバーに「000」と入力してください。送信するカードを全て指定し終えたら、送信アイコンを選んで決定ボタンを押してください。



4.送信スタンバイ画面が表示されます。受信側が受信を開始していることを確認して決定ボタンを押してください。「START」と表示され、送信が開始されます。上ボタンを押すとカード指定画面に戻ります。

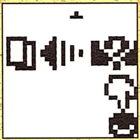


5.送信が完了すると通信メニュー画面に戻ります。なお、送信失敗の場合は「MISS」と表示されます。(この場合はカードは失われません。)決定ボタンで通信メニュー画面に戻り、もう一度送信し直してください。

❸ リモコン受信モード

AV機器等のリモコンから発信される赤外線信号を受信し、カードを1枚獲得します。どんなカードが獲得できるかは分かりません。

1.リモコン受信スタンバイ画面が表示されます。決定ボタンを押すと受信が開始されます。上ボタンを押すと通信メニュー画面に戻ります。



2.受信が完了すると受信内容確認画面が表示され、獲得したカードを確認することができます。決定ボタンを押すと通信メニュー画面に戻ります。なお、データエラーになったり、一定時間データ入力がない場合は受信失敗となり、「MISS」と表示されます。決定ボタンで通信メニュー画面に戻り、やり直してください。

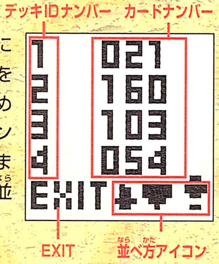
上手くカードを獲得するコツ

1.蛍光灯の影響を受け易いので、蛍光灯から離れるか、暗い所で行う。
2.リモコンの発光部とポケットステーションの受光部をできるだけ近付ける。
3.ポケットステーション側を先に受信状態にしてから、リモコンのボタンを押す。
4.リモコンのボタンから指をすぐに離さないで押し続ける。

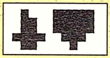
デッキ　DECK

デッキ内容の確認、デッキの編成ができます。

デッキ画面が表示されます。上/下ボタンでカーソルを画面下部に移動させます。左/右ボタンでメニューを選択します。「EXIT」を選んで決定ボタンを押すと画面が切り替わり、デッキモードをやめるかどうか聞かれます。やめる場合は決定ボタンを押して、メインメニュー画面に戻ります。上ボタンを押すと、デッキ画面に戻ります。「並べ方アイコン」を選んで決定ボタンを押すと、カードの並び順が変更されます。並べ方は４種類あります。



並べ方アイコン

 AP値、DP値のどちらか高い方の値の順

AP値の高い順

DP値の高い順

ランダム

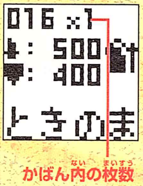
デッキの確認

上/下ボタンでカーソルを移動させ見たいカードを選びます。カーソルがカード上にある時に左/右ボタンを押すと、画面が切り替わって他のページが表示されます。

見たいカードが決まったら決定ボタンを押してください。かばん画面が表示され、カードデータを見ることができます。もう一度決定ボタンを押すとデッキ画面に戻ります。

デッキの編成

デッキの確認と同様にしてカーソルを移動させ、カードを組み込みたい場所を選びます。決定ボタンを押すとかばん画面が表示されます。カードナンバーを入力して、カードを選択してください。カードが決まったら決定ボタンを押し、デッキに組み込みます。



【注意】「かばん内の枚数」が0のカードはデッキに組み込むことができません。これは、そのカードは所有しているけれど、全てデッキに組み込み済みでかばん内には存在しないからです。

アンズのアドバイス ANZU'S ADVICE

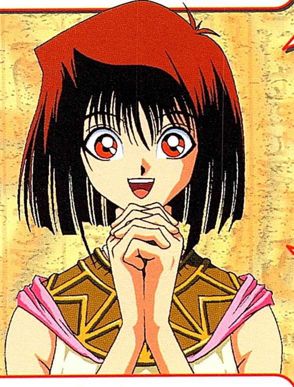
1 デュエルマスターKと戦おう！

デュエルマスターKはプレイヤーと同じデッキで戦ってくれるから、自分のデッキの可能性を勉強する良い機会になるわ。彼のプレイを良く観察して、自分のデッキの融合パターンを覚えてね！

2 フリーデュエルを活用しよう！

「真デュエルモンスターズ」では、デュエル技能ランクが上がると強いカードをもらえる確率が上がるのよ。デュエル技能ランクを上げるためにフリーデュエルで自分より弱い敵と何度も戦うっていうのも、デッキを強くする良い方法だわ。スターチップも貯まるしね。

なかなかデュエルに勝てないって人にアドバイスするよ！



3 魔法融合を見つけよう！

手札に無い魔法カードを生み出す「魔法融合」を見つけて、自分の必殺コンボにすれば、きっと強い相手にも対抗できるはずよ。頑張って見つけてね！

4 ポケットステーションでカードを集めよう！

「真デュエルモンスターズ」のポケットステーション専用ソフトを使えば、赤外線リモコンからカードを獲得できるよ。手に入るカードの種類と　デュエルの腕前とは関係ないから、今まで自分のデッキを全然強化できなかった人も、強いカードが手に入るかも。いろんなリモコンで試してみてね！

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン

TEL03-3586-1573

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前９時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは お買い求めのお店、もしくは下記まで● コナミ カスタマーサポートセンター

TEL03-3586-5735

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前９時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ **http://www.konami.com**

eコマースはコナミスタイルドットコム **http://www.konamistyle.com**

KONAMI GOLDNET KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ **http://www.goldnet.konami.co.jp/**

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2·4月曜内容一新):東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

VX138-J2 (SLPM 86573)

" ", "KONAMI", "デュエルモンスターズ" and "封印されし記憶" are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

" ", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.